NARUTO
-ナルト-
New Naruto 3D&T
Jutsus Completo
3
D&T

Ninjutsus

É qualquer técnica que use manipulação de Chakra para ser realizada, sendo a mais tradicional das Artes Ninja.

Doton

Técnicas baseadas no controle da terra, para criar elevações na terra, se esconder nela, entre outras funções.

Nome: Ari Jigoku
Categoria: Ninjutsu
Descrição: O usuário cria um redemoinho debaixo do oponente sugando-o.

• O jutsus apenas suga o inimigo se ele for sufocado perdera 1 PV a cada rodada por ser sufocado.
• O oponente deve fazer teste de Stamina se acerta consegue sai do redemoinho.

Requisitos: Nin 1
Custo: 3 Pm's.

Nome: Doroku Gaeshi
Categoria: Ninjutsu
Descrição: Depois de bater no chão, uma parede defensiva vai se levantar, protegendo o usuário e quem estiver atrás dela.

• A parede tem defesa de +10.

Requisitos: Nin 2, Elemento Doton.
Custo: 5 Pm's.

Nome: Doryuudan
Categoria: Ninjutsu
Descrição: O ninja cria um dragão de terra que atira bolas de lama de sua boca.

• A cada PM dado é uma bola de lama a mais feita. Cada bola de lama é 1 Pm, para criar o dragão é 3 Pm.
• Cada bola de lama tem FA de Nin+2

Requisitos: Nin 2, Elemento Doton.
Custo: Dragão 3 Pm, Bola de Lama 1 Pm.

Nome: Otoshi Buta
Categoria: Ninjutsu
Descrição: O usuário faz os selos necessários e cria uma gigantesca pedra que esmaga o oponente, que mesmo se sobrevivesse, dificilmente sairia dali.

• A pedra tem dano de FA de Nin+6, e que se for pego diretamente o oponente deverá fazer um teste de Stamina com redutor de -1 se não acerta é esmagado.
• Para o oponente agüenta a pedra com a mão deverá ter Força 3.

Requisitos: Nin 5, Elemento Doton
Custo: 8 Pm's

Nome: Doryuu Taiga
Categoria: Ninjutsu
Descrição: O ninja cria um rio de lama, que arrasta o inimigo para onde o rio levar.
Requisitos: Nin 1.
Custo: 1 Pm.

Nome: Gansetsukon
Categoria: Ninjutsu
Descrição: O ninja molda uma lança bem forte e afiada feita de rocha.

• A lança tem FA de Força+5

Requisitos: Nin 3, Elemento Doton.
Custo: 5 Pm's

Nome: Retsudo Tenshou
Categoria: Ninjutsu
Descrição: Usando essa técnica, o ninja pode fazer pedras cairem em cima do ini
• As pedras tem FA de 3.

Requisitos: Nin 2.
Custo: 4 Pm's.

Nome: Shinjuu Zanshu no Jutsu
Categoria: Ninjutsu
Descrição: O usuário entra dentro da terra saindo quando quiser da terra, surpreendendo o inimigo com algum ataque, ou enfia o corpo do inimigo embaixo da terra, deixando só a cabeça dele para fora.
Requisitos: Nin 3.
Custo: 4 Pm's.

Nome: Yomi Numa
Categoria: Ninjutsu
Descrição: Um pântano aparece, afundando tudo o que estiver em cima. Não há nenhum meio do oponente que estiver em cima do pântano não afundar. Seu criador pode ficar sobre o pântano sem afundar, controlando o chakra do pântano. Mesmo que seja puxado, o pântano não permite que seu criador afunde, a menos que seu criador queira ser afundado.

• A cada 5 Pm's gasto faz 100 metros.

Requisitos: Nin 3.
Custo: 5 Pm's – 100 metros.

Fuuton

As técnicas que usam o elemento vento são conhecidas por serem praticamente indefensáveis e de alto poder destrutivo. Faz-se necessário um controle de chakra muito grande para usar esse jutsu e permite controlar o elemento com melhor habilidade dependendo de seu controle de chakra permitindo criar um bunshin de vento com um bom controle de chakra.

Nome: Juuha Shou
Categoria: Ninjutsu
Descrição: O ninja move seu braço e dele sai uma lâmina bumerangue feita de vento

• Tem dano de FA de Nin+5 mais corte.

Requisitos: Nin 3, Elemento Fuuton
Custo: 3 Pm's

Nome: Juuha Reppuu Shou
Categoria: Ninjutsu
Descrição: É como o Juuha Shou, só que mais forte e em forma de uma mão gigante.

• Tem dano de FA de Nin+7mais corte.

Requisitos: Nin 4, Elemento Fuuton
Custo: 5 Pm's

Nome: Toppa
Categoria: Ninjutsu
Descrição: A técnica consiste em um grande vento que arremessa o adversário a grandes distâncias.

• Arremessa a uma distância de 10 Metros.

Requisitos: Nin 2
Custo: 2 Pm's

Nome: Daitoppa
Categoria: Ninjutsu
Descrição: Uma versão muito mais forte que o toppa

• Arremessa a uma distância de 20 Metros.

Requisitos: Nin 3
Custo: 4 Pm's

Nome: Kazekiri no Jutsu
Categoria: Ninjutsu
Descrição: Técnica que cria uma grande lâmina de vento que é capaz de cortar quase qualquer coisa.

• A lâmina de vento tem dano de FA de Nin+4 mais corte

Requisitos: Nin 2
Custo: 2 Pm's

Nome: Kaze no Yaiba
Categoria: Ninjutsu
Descrição: Concentrando chakra na mão, o usuário corta o ar, criando uma lâmina de vento.

• Tem FA de Nin+3

Requisitos: Nin 2, Elemento Fuuton
Custo: 1 Pm

KATON

Técnica que permite o uso de golpes do elemento fogo. Para usar o Katon, o ninja acumula e comprime o chakra em seu peito, para liberá-lo de uma vez só, no formato que desejar.

Nome: Endan
Categoria: Ninjutsu
Descrição: Depois de fazer os selos, o usuário dessa técnica atira uma bola de fogo da boca, parecida com o Goukakyuu no Jutsu, mas com a bola de fogo menor.

• Tem FA de Nin+2 mais queimadura.

Requisitos: Nin 1
Custo: 2 Pm's

Nome: Goukakyuu no Jutsu
Categoria: Ninjutsu
Descrição: O usuário desse jutsu atira uma enorme bola de fogo pela boca.

• Tem FA de Nin+5 mais queimadura.

Requisitos: Nin 3
Custo: 5 Pm's

Nome: Gouryuuka no Jutsu
Categoria: Ninjutsu
Descrição: O usuário expele pela boca um enorme dragão de fogo que queima tudo o que encontra pela frente.

• Tem FA de Nin+8 mais queimadura.

Requisitos: Nin 4, Elemento Katon
Custo: 6 Pm's

Nome: Housenka no Jutsu
Categoria: Ninjutsu
Descrição: Técnica do Fogo que libera várias bolas de fogo pela boca.

• Tem FA de Nin+3 mais queimadura, cada bola de fogo.

Requisitos: Nin 3
Custo: 3 Pm's

Nome: Karyuu Endan
Categoria: Ninjutsu
Descrição: O ninja dispara uma rajada de fogo incessante, destrói tudo que há a frente.

• Tem FA de Nin+9 mais queimadura.

Requisitos: Nin 5, Elemento Katon
Custo: 8 Pm's

Utilizando o Raiton, o ninja cria ataques baseados no elemento raio.

Nome: Raikyuu
Categoria: Ninjutsu
Descrição: Uma esfera de raio é criada, sendo jogada depois nos inimigos.

• Tem FA de Nin+6 mais choque

Requisitos: Nin 4
Custo: 4 Pm's

Nome: Jibashi
Categoria: Ninjutsu
Descrição: O usuário faz os selos necessários, fazendo com que o campo seja totalmente envolvido com uma aura eletromagnética, que se atingir seu adversário em um ponto vital do corpo mata o adversário, se não o deixa inconsciente.

• O oponente deve fazer um teste de esquiva se erra, terá que fazer um teste de stamina para resisti ao ataque.
• Se não resisti fará teste de morte se conseguir passa fica inconsciente.

Requisitos: Nin 5, Elemento Raiton
Custo: 10 Pm's

Nome: Shichuu Shibari
Categoria: Ninjutsu
Descrição: Após utilizar os selos necessários, o usuário cria quatro raios que cercam o inimigo e o atingem.

• Tem FA de Nin+5 mais choque.

Requisitos: Nin 4
Custo: 5 Pm's

Nome: Raikiba no Jutsu
Categoria: Ninjutsu
Descrição: O usuário cria um cão elétrico que ele guia com sua mão direita a um ataque rápido e feroz.

• Tem FA de Nin+3 mais choque

Requisitos: Nin 2
Custo: 3 Pm's

Nome: Raiton Kage Bunshin
Categoria: Ninjutsu
Duração: Sustentável
Descrição: Técnica que permite ao Shinobi (Ninja) criar clones com sistema circulatório de Chakra, porém como o Chakra é da Natureza de Chakra Raiton.

• Quando esses clones são desfeitos o inimigo que os destruiu recebe uma alta carga de eletricidade.
• O Dano da Eletricidade é de FA de Nin+5 mais choque

Requisitos: Nin 5, Elemento Raiton.
Custo: 20 PM's = 1 Copia.

Suiton

Técnica que permite a manipulação da água em diversas formas, seja como proteção, clonagem ou outros fins.

Nome: Kirigakure no Jutsu
Categoria: Ninjutsu
Descrição: O ninja cria uma névoa intensa, deixando o inimigo com visibilidade zero, vulnerável a ataques.

• A cada 5 Pm's aumenta 10 metros da névoa

Requisitos: 5 Pm's = 10 metros
Custo: 3 Pm's

Nome: Mizu Bunshin no Jutsu
Categoria: Ninjutsu
Descrição: Técnica que cria vários clones feitos 100% de água, que possuem 10% do poder original, mas que não podem se distanciar muito do ninja original. Dentro da água, o poder do Mizu Bunshin aumenta consideravelmente.

• Fora da água ganham redutor de -2 em todos os atributos.
• Dentro ganham +1 em todos os atributos.
• Qualquer ataque recebido eles são desfeitos na hora.

Requisitos: Nin 3
Custo: 3 Pm's cada clone.

Nome: Baku Suishouha

Categoria: Ninjutsu
Descrição: É um ninjutsu em que o usuário expele água no oponente, em grande quantidade.

• Tem FA de Nin+4.

Requisitos: Nin 3
Custo: 4 Pm's

Nome: Daibakufu no Justu
Categoria: Ninjutsu
Descrição: O usuário cria uma força enorme de água que é jogada contra o oponente.

• Tem FA de Nin+3
Requisitos: Nin 2
Custo: 4 Pm's

Nome: Hahonryu
Categoria: Ninjutsu
Descrição: O usuário cria água em sua mão e ela move-se rapidamente, logo explodindo em várias esferas enormes de água.

• Tem FA de Nin+2

Requisitos: Nin 1, Elemento Suiton
Custo: 1 Pm

Nome: Mizuame Nabara
Categoria: Ninjutsu
Descrição: Usando este jutsu, o usuario expele um liquido que cobre o chão e mantém o oponente preso.

• Qualquer ninja capaz de caminhar na água pode evitar o jutsu.

Requisitos: Nin 1
Custo: 1 Pm

Nome: Suijinheki
Categoria: Ninjutsu
Descrição: Uma coluna de água imensa aparece para proteger o ninja que fica em seu interior. Uma grande quantidade de água é criada saindo de dentro da boca do usuário e criando uma forte defesa contra ataques.

• Agüenta danos de até 15 Pv's

Requisitos: Nin 4
Custo: 6 Pm's

Nome: Suigadan
Categoria: Ninjutsu
Descrição: O ninja faz com que água se levante e atinja o oponente como se estivesse perfurando.

• Tem FA de Nin+4 mais perfuração.

Requisitos: Nin 4, Elemento Suiton
Custo: 4 Pm's

Nome: Suirou no Jutsu
Categoria: Ninjutsu
Descrição: É uma técnica que consiste em aprisionar o oponente em uma bolha de água enorme, que possui resistência maior que o aço. O usuário tem que usar uma das mãos para manter a prisão.

• Só tem como sair do jutsus se o usuário tirar a mão, sendo se o oponente for preço só poderá sair se alguém atacar o usuário por fora.

Requisitos: Nin 4, Elemento Suiton
Custo: 4 Pm's

Nome: Suiryuudan no Jutsu
Categoria: Ninjutsu
Descrição: Uma coluna de água se levanta, ganhando a forma de um dragão, que parte para atacar o inimigo.

• Tem FA de Nin+6

Requisitos: Nin 5
Custo: 8 Pm's

Nome: Suishi no Jutsu
Categoria: Ninjutsu
Descrição: Usada para drenar água de algum reservatório e redirecioná-la para outro lugar, por exemplo, para apagar incêndios.
Requisitos: Ser Chuunin
Custo: 1 Pm

Nome: Suishouha
Categoria: Ninjutsu
Descrição: Um grande volume de água aparece, e acerta os inimigos com grande força.

• Tem FA de Nin+5

Requisitos: Nin 4
Custo: 6 Pm's

Genjutsus

Manipula chakra para atingir o sistema nervoso do adversário, confundindo e enganando os cinco sentidos para criar ilusões; os genjutsus precisam atacar por pelo menos um dos sentidos para surtir efeito, sendo os mais poderosos os que atuam pela visão, onde se deve olhar para os olhos do inimigo.

Genjutsus Passivos

Ilusões que não causam dano físico ao inimigo.

Nome: Kai
Categoria: Genjutsus
Descrição: Habilidade utilizada para cancelar genjutsus, lembrando que só funciona por completo caso a experiência do utilizador em genjutsu seja maior de que quem lhe lançou o genjutsu. Também é usado para remover selos em casos mais avançados

• Isso que dizer que se você usar cai e tiver mais Gen que ele o jutsu do oponente é cancelado.
• Kai não funciona em todos os Genjutsus.

• Nos genjutsus que Kai pode cancelar estará uma observação no jutsu.

Requisitos: Gen 1
Custo: 3 Pm's

Nome: Kokohi no Jutsu
Categoria: Genjutsus
Descrição: Essa técnica muda a aparência de objetos, do usuário e muda o local de batalha.

• O Kai pode cancelar a técnica.

Requisitos: Gen 2
Custo: 5 Pm's

Nome: Kokuangyoy no Jutsu
Categoria: Genjutsus
Descrição: Faz com que o oponente entre numa escuridão total, não vendo nada. Esse genjutsu não pode ser anulado, a não ser que seu usuário desmaie.

• Esse jutsu alcança 100 Metros.

Requisitos: Gen 5
Custo: 20 Pm's

Nome: Kori Sinchuu no Jutsu
Categoria: Genjutsus
Descrição: Faz com que o oponente perca a noção de direção e ande em círculos sem perceber.

• O Kai pode cancelar a técnica.

Requisitos: Gen 3
Custo: 6 Pm's

Nome: Nehan Shouja no Jutsu
Categoria: Genjutsus
Descrição: Depois de realizar os selos necessários, o ninja molda seu Chakra sob a forma de muitas penas brancas, que começam a cair do céu, depois desta visão o indivíduo afetado cai em um longo sono.

• O Kai pode cancelar a técnica.

Requisitos: Gen 4
Custo: 6 Pm's

Genjutsus Ativos

Ilusões que causam dano físico ao oponente.

Nome: An no Genjutsu
Categoria: Genjutsus
Descrição: O Shinobi faz brotar um enorme pé de feijão, que aprisiona o inimigo em uma vagem, ficando assim completamente imóvel, e o Shinobi sai de outra vagem e com uma Kunai e executa o inimigo.

• Se o oponente for preso pelo Genjutsu é impossível de escapar só se aprisionar um Bunshin ou o próprio usuário por pego no Genjutsu no inimigo.

Requisitos: Gen 5
Custo: 15 Pm's

Nome: Ikebana no Imeeji Soru
Categoria: Genjutsus
Descrição: O usuário dispersa-se em milhares de pétalas de sakura (flor de cerejeira), que rodeiam o local. Logo as pétalas cobrem o corpo do oponente, fazendo-o sentir dificuldade de respirar e mover seus músculos. O inimigo, totalmente vulnerável, entra rapidamente em estado crítico e morre por problemas anatômicos.

• Se o oponente for preso pelo Genjutsu é impossível de escapar só se aprisionar um Bunshin ou o próprio usuário por pego no Genjutsu no inimigo.

Requisitos: Gen 5
Custo: 18 Pm's

Nome:
Categoria: Genjutsus
Descrição:
Requisitos:
Custo:

Nome: Oto no Gen
Categoria: Genjutsus
Descrição: O oponente começa a ficar confuso, até o ponto de perder sua mente, começa a ver várias replicas do usuario e começa a ter uma dor de cabeça, o que faz com que haja uma vantagem para aumentar a força das agulha, que são lançadas com risco de morte.

• O oponente pode fazer um teste de Stamina sem redutor para sair do Genjutsu.

Requisitos: Gen 3, guizos para executar o jutsu.
Custo: 3 Pm's

Nome: Shikumi no Jutsu
Categoria: Genjutsus
Descrição: Após sentir a intenção assassina do usuário, o alvo começa a ter intensas visões da sua morte, o que lhe causa medo e o faz ficar paralisado.

• Só pode usar esse jutsu se o usuário tiver intenção assassina contra o oponente. E para funcionar o oponente deverá sentir isso.

• O jutsu funciona mais na mente da pessoa assim não gastando Pm's.

Requisitos: Nenhum
Custo: Nada

Taijutsu

São técnicas que envolvem o uso de artes marciais, e também qualquer tipo de aprimoramento das habilidades naturais do shinobi.

Taijutsus Basicos

Nome: Dynamic Kick
Categoria: Taijutsu
Descrição: Um chute fortíssimo, capaz de esmagar uma pedra.

• Tem FA de Tai+2

Requisitos: Tai 1
Custo: 1 Pm

Nome: Gouken
Categoria: Taijutsu
Descrição: Um soco poderoso que causa danos no adversário para o corpo exterior.

• Tem FA de Tai+2

Requisitos: Tai 1
Custo: 1 Pm

Gouken Ryuu

Estilo de taijutsus que consiste em fraturar o oponente concentrando chakra.

Nome: Konoha Gouhourairaku
Categoria: Taijutsu
Descrição: Estilo de taijutsus que consiste em fraturar o oponente concentrando chakra.

• Tem FA de Tai+6.
• O oponente devera fazer um teste de stamina para não desmaiar.

Requisitos: Tai 3

Custo: 2 Pm's

Nome: Dynamic Entry
Categoria: Taijutsu
Descrição: Após espiar o inimigo usando um espelho ou hitaiate, o ninja pode atirar uma kunai como distração, para enfim surpreender o adversário com uma pancada voadora.

• Tem FA de Tai+3

Requisitos: Tai 2
Custo: 2 Pm's

Nome: Hachimon Tonkou
Categoria: Taijutsu
Descrição: São oitos portões que dão ao usuário que abri-los uma grande e poderosa força de luta, tanto na rapidez quanto na força. São oito portões de chakra que se abrem liberando-os e assim facilitando maior uso e força desse chakra. Isso põe muita tensão no corpo e músculos, e é muito próximo de um suicídio se aberto pelo menos 2 portões. Vai muito alem de qualquer velocidade, força e de qualquer técnica de Lótus. E ataques super poderosos fazem disso devastador para qualquer oponente. E quanto mais portões abertos maior a força, mas o resultado disso é um grande dano no usuário em seus músculos, pois há muito chakra gasto e o despedaçamento das fibras musculares começam. Ao abrir os Oitos Portões, o ninja é capaz de conseguir uma força temporária maior do que a de um Kage, mas depois essa pessoa irá morrer.

• **1° Portão** – Portão Inicial. F+4, Vel+2. Consome 1 Pv e 1 Pm por rodada.
• **2° Portão** – Portão da Energia. F+6, Vel+4. Consome 1 Pv e 2 Pm's por rodada.
• **3° Portão** – Portão da Vida. F+8, Vel+6. Consome 2 Pv's e 2 Pm's por rodada.
• **4° Portão** – Portão do Ferimento. F+10, Vel+8. Consome 2 Pv's e 3 Pm's por rodada.
• **5° Portão** – Portão da Floresta. F+12, Vel+10. Consome 3 Pv's e 3 Pm's por rodada.
• **6° Portão** – Portão da Visão. F+14, Vel+12. Consome 3 Pv's e 4 Pm's por rodada.
• **7° Portão** – Portão da Insanidade. F+16, Vel+14. Consome 4 Pv's e 4 Pm's por rodada.
Opcional: Ao abrir este portão o usuário ganha uma Insanidade Permanentemente.
• **8° Portão** – Portão da Morte. F+20, Vel +16. Consome 5 pv's e 5 Pm's por rodada.
Caso o usuário ainda esteja vivo depois dos efeitos deste portão, ele morrerá, SEM MAIS!
• O usuário não pode abrir o 8° portão direto. Ele tem que ir de forma crescente, abrindo um portão por rodada.

Requisitos: Tai 8
Custo: Ao usar você deverá fazer um teste de stamina com redutor ao portão que você abrir exemplo abriu o 1° -1 na stamina o 2° -2 na stamina.

Nome: Asa Kujaku

Categoria: Taijutsu
Descrição: Você deverá abrir o 6º Portão: Keimon (Portão da Visão), aumentando seu chakra. Com a velocidade e o poder aumentado o usuário usa socos consecutivos, que de tão rápidos chegam a pegar fogo.

• Tem FA de Tai+8 a cada soco.

Requisitos: Tai 8, 6° portão aberto.
Custo: 6 Pm's

Nome: Omote Renge
Categoria: Taijutsu
Descrição: aijutsu que aumenta a força do Shinobi que a usa para um ataque mortal, só que machuca o corpo seriamente. Ousuário o amarra e o segura e os dois descem girando rapidamente até o chão, o usuário larga o inimigo antes deles tocarem o chão.

• Deverá ter o 1° portão aberto.
• Você leva 1/3 do dano.
• Tem FA de Tai+6

Requisitos: Tai 6, 1° portão aberto
Custo: 4 Pm's

Nome: Ura Renge
Categoria: Taijutsu
Descrição: O usuário abre até o Terceiro Portão e em seguida corre em direção ao inimigo (destruindo todo o chão de tanta rapidez) e o lança para o alto, em seguida ele acerta o inimigo várias vezes ainda no ar e o prende com uma linha ou atadura, e o puxa, lhe acertando um chute e um tapa no corpo, que mandam o inimigo para o chão com tanta força que cria uma cratera.

• Deverá ter o 3° portão aberto.
• Você leva 1/3 do dano.
• Tem FA de Tai+8

Requisitos: Tai 8, 3° portão aberto.
Custo: 6 Pm's

Nome: Konoha daí Senkou
Categoria: Taijutsu
Descrição: O ninja pula e dá um forte chute que não pode ser visto na cara do adversário, que é levado ao chão e fica paralisado por um tempo.

• Tem FA de Tai+4

Requisitos: Tai 3
Custo: 3 Pm's

Nome: Konoha Shoufuu
Categoria: Taijutsu
Descrição: O ninja aparece embaixo do inimigo e chuta-o para evitar que ele continue com o ataque.

• Tem FA de Tai+3

Requisitos: Tai 3
Custo: 3 Pm's

Nome: Konoha Daí Shoufuu
Categoria: Taijutsu
Descrição: O ninja atira o inimigo no alto e desfere 4 chutes, sendo que o último chute o atira para longe.

• Cada chute tem FA de Tai+3

Requisitos: Tai 4
Custo: 5 Pm's

Nome: Shishi Rendan
Categoria: Taijutsu
Descrição: Usando o Konoha Shoufuu, Sasuke lança o inimigo no ar. Com o Konoha Kage Buyou surge por detrás do adversário, para aplicar a seqüência de golpes chamada combo.

• Tem FA de Tai+4

Requisitos: Tai 2
Custo: Pm's 3

Nome: Konoha Kage Buyou
Categoria: Taijutsu
Descrição: O ninja aparece abaixo do oponente, aplicando o Konoha Shoufuu, que leva o outro para o alto. Com um movimento rápido, o ninja aparece por detrás dele, para depois executar um golpe como o Shishi Rendan ou a Omote Renge.
Requisitos: Vel 2, Tai 2
Custo: 3 Pm's

Nome: Konoha Reppuu
Categoria: Taijutsu
Descrição: Usando sua rapidez, o ninja se abaixa, dando uma rasteira no outro e o chutando para longe.

• Tem FA de Tai+5.

Requisitos: Vel 3, Tai 3
Custo: 3 Pm's

Nome: Konoha Senpuu
Categoria: Taijutsu
Descrição: Usando sua agilidade, o ninja aplica um chute na altura da cabeça, Em seguida usando sua velocidade da um chute rasteiro. Objetiva acertar em cima, forçando o oponente a se agachar, e acertar um chute nele antes que se levante para poder desviar.

• Tem FA de Tai+6.

Requisitos: Vel 4, Tai 5
Custo: 4 Pm's

Nome: Kosa Ho
Categoria: Taijutsu
Descrição: Taijutsu criado para anular completamente o Konoha Senpuu, o inimigo ataca com o Konoha Senpuu e o usuário se abaixa e bate o cotovelo no tornozelo do inimigo, parando completamente o Taijutsu e estraçalhando o tornozelo do inimigo.
Requisitos: Tai 4
Custo: Nada

Nome: Konoha Daí Senpuu
Categoria: Taijutsu
Descrição: É um ataque muito mais rápido do que o Konoha Senpuu, que joga o inimigo para o alto com diversos chutes.

• Tem FA de Tai+7.

Requisitos: Vel 5, Tai 6
Custo: 5 Pm's

Nome: Taihou Sentou
Categoria: Taijutsu

Descrição: Concentrando chakra na mão o usuário dá um golpe no chão ou no inimigo liberando todo o chakra possível no golpe, se acertar o inimigo causa grandes estragos e se usar no chão abre-se uma grande cratera .

• Tem FA de Tai+5 mais contusão.

Requisitos: Tai 3
Custo: 6 Pm's

Nome: Tsuutenkyaku
Categoria: Taijutsu
Descrição: Concentrando chakra no calcanhar, o ninja dá um golpe no chão. Onde o chakra foi concentrado, abre-se uma cratera.

• Tem FA de Tai+5 mais contusão.

Requisitos: Tai 3
Custo: 6 Pm's

Para aqueles que querem tirar duvidas disponibilizarei o meu E-mail que é:
lucas_motta_correa@hotmail.com

Qualquer duvida só adiciona que o farei o Maximo possível para resolvê-la

Creditos

· Para mim por adaptar mais um pouco. Lucas Motta Correa.

· Aos (vários) sites que, mesmo involuntariamente cederam imagens e conteúdos para essa adaptação. Como:

· Narutoproject.com

· Naruto.com.br

· Narutototal.info

· Entre Outros Sites...

· Ao Manual Defensores de Tóquio 3ª Edição Revisado Turbinado e Ampliado.

Agradecimentos

• Aos (vários) sites que, mesmo involuntariamente cederam imagens e conteúdos para essa adaptação.

• A Marcelo Cassaro, Rogério Saladino, J. M. Trevisan e Marcelo Del Debbio, pelos excelentes trabalhos na revista Dragão Brasil, e principalmente pelos conteúdos de 3D&T.

• Ao pessoal que joga e se diverte com o 3D&T.

• Ao pessoal que gosta de Anime, e que apartir de agora irão jogar esse RPG de Naruto.

• Ao meu grupo

• E a mim Lucas Motta Correa

Copyright ©